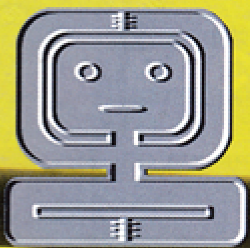


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 9(18), ГОДИНА II, ОКТОМВРИ, 1999 Г.

ЦЕНА 0,99 ЛВ. (990 ЛВ.)

www.multimedia.bg/gamemania

ИГРА НА БРОЯ:



HIDDEN & DANGEROUS

ТОП НОВИНИ

ПРЕГЛЕД PC:

COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN
SEVEN KINGDOMS 2
DRAKAN

НАРЪЧНИК:

ROLLCAGE
DEEP SEA TROPHY FISHING
DX-BALL 2
HIDDEN AND DANGEROUS
APOCALYPSE
NCAA FOOTBALL 2000

ПРЕГЛЕД TV:

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

Command and Conquer: Tiberian Sun

Издател ELECTRONIC ARTS
Производител WESTOOD

Малко sequel-и са били очаквани с такова нетърпение като *Command and Conquer: Tiberian Sun*. „Дано поне очакването да не е било напразно" ще си кажат геймърите, пристъпвайки към това своеобразно продължение на *Command and Conquer: Red Alert*. Повечето от тях едва ли ще останат разочаровани от страшния футуристичен свят, който ще се разкрие пред очите им. Тайнсвеният минерал Tiberium извира изпод земята, покрива почти цялата планета и със своето вредно излъчване убива по-голямата част от човечеството. Сред разорените градове и осеяните с Tiberium поля започва тотална война между „добрите" (Инициативата за Глобална Защита) и „лошите" в лицето на религиозните фанатици от братството на Нод.

Концепцията на играта едва ли може да се похвали с особена оригиналност. Целта ти е да събереш повече кристали от въпросния Tiberium, да ги претопиш в пари и с тяхна помощ да умножиш своите бойни единици. Конкуренцията в това време не спи, ами се подсигурява по същия начин и ти трябва да използваш всички средства, за да разгромиш противника.

Кой точно ще ти бъде противник, решаваш сам, като още в началото избираш на чия страна и с какво ниво на трудност ще играеш. Сюжетът е добър и се следи лесно по кратките филмчета, прожектирани преди всяка мисия. Тези филмчета заслужават специална похвала заради своя реализъм и доброто вписване на актьорите във виртуалната среда. Целите на мисиите също свидетелстват за добро въображение. Наред с неизбежните задачи от типа „Изтреби всички врагове, които виждаш на картата!"- се предлагат и по-интересни предизвикателства като например странни спасителни акции и саботажи. Проблем създава единствено бавния напредък през техническите нива. Що се отнася до трудността, то тя е такава, че със сигурност ще задоволи и найзакоравелите RTS фенове.

Същите фенове няма да пропуснат да отбележат и някои прилики с предишните игри. Повечето единици (пехота, артилерия, събирачи) могат да се срещнат във всяка една стратегия на *Westwood*. Любителите на хеликоптери ще бъдат приятно изненадани да видят отоново тези хвърчилки, а възможнастта да се поправят мостове със сигурност ще зарадва някои по-съзидателно настроени играчи.

И двете враждуващи страни разполагат с някои екзотични екстри — онези от инициативата си имат един много специален танк, а хората на Нод могат да се похвалят със страхотен командос, който громи наред хора, машини и сгради и за нула време помита неприятелските бази. В случая *Westwood* заслужават похвала не само за добрата техника, но и за сполучливото съчетание на различните бойни единици.











Age of Empires II е готова

Microsoft съобщиха, че Age of Empires II: The Age of Kings, е готова. Играта е излязла вече в Америка и до края на месеца ще се появи и в Европа. Играта е "разпъната" върху хиляда години, от падането на Римската империя до средните векове.

Играчите ще трябва да ръководят една от 13 цивилизации и да й осигурят престиж и благоденствие. Стилът на игра е познат – трябва да се побеждават врагове, да се трупат богатства чрез търговия и дипломатичност и да се строят и защитават различни "Чудеса на света".

Подобрения в Ultima Online

Origin разкри някои нововъведения в Ultima Online. Те все още са в процес на разработка и включват възможността намерените предмети да се превръщат в съставляващите ги материали, любимците на героите ще са доста полезни и ще могат да вдигат, дават и пускат различни предмети.

Ще бъдат коригирани и някои проблеми като безпричинното изчезване на предмети.

HD ще разпространява Mortyr

Пуцалката Mortyr

Seven Kingdoms 2

Издател ENLIGHT
Производител ENLIGHT

160 M HDD, P166, 32M

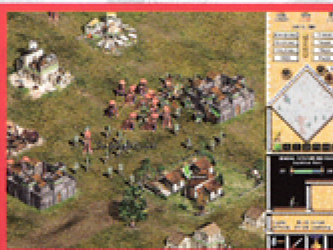
Тази игра се забави повече от обичайното, но добрата новина в случая е, че чакането не е било напразно. Стратегиите в реално време винаги са се радвали на добър прием сред геймърите, а когато хубавата идея се съчетае с безупречна графика, удобен интерфейс и новаторски елементи, успехът е гарантиран.

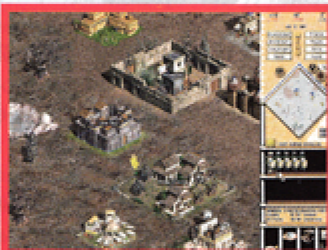
Както във всяка стратегия от този тип, и тук целта ти е преди всичко да построиш работеща икономика, да си създадеш армия и да пратиш шпиони в неприятелските лагери. Имаш избор измежду 12 човешки раси – викинги, келти, персийци, монголци и какви ли още не, а ако и те не ти стигнат, имаш на разположение 7 вида чудовища, които също са мераклии да си строят икономика.

Добре развитата икономика ти позволява да си увеличаваш населението, а голямото население на свой ред е предпоставка за добра армия. Можеш да увеличаваш властта си и като привличаш на своя страна независимите градове, наемаш „герои" и внедряваш свои хора в стратегическите крепости на противника.

В техническо отношение най-голям интерес представлява възможността да спреш играта по всяко време и спокойно да издадеш своите заповеди. Неоценимо предимство по време на война...







Drakan

Издател PSYGNOSYS
Производител SURREAL SOFTWARE

P166, 32M, 300M HDD

Със съжаление трябва да признаем, че напоследък сюжетите на много игри не говорят добре за фантазията на своите създатели. Такъв е, уви, и случаят с *Drakan*, една игра, в която на на геймъра му е отредена ролята на Ryhn, въоръжена със сабя героиня. В началото тя преспокойно се разхожда из гората заедно с брат си, когато, не щеш ли, връхлитат лошите, отвличат братчето, изгарят селото и я оставят дълбоко нещастна. След тази случка на нея не й остава нищо друго освен да събуди най-близкия дракон и да преброди страната в търсене на различни кристали и други магически предмети, с чиято помощ да разгроми злите сили. За щастие, не й се налага да ходи през цялото време пеша, ами може просто да яхне дракона.

„Стоп! – ще извика тук някой. – Ама това съвсем заприлича на *Tomb Raider*". Да, наистина прилича, но новото в случая е, че на Ryhn от време на време й се налага да слиза от дракона, за да посещава многобройните пещери. Те са пръснати из различните нива, където освен пещери можете да откриете и други интересни места – подземия, мини, гробници, които по една случайност се оказват винаги в близост до опасни чудовища, кладенци, пропасти... Затова не се учудвай, ако не успееш да изиграеш играта от първия път. И изобщо не се надявай на милост, в случай че не си добър майстор на сабята.







Shadow Man

Издател ACCLAIM
Производител ACCLAIM

P166, 32M, 20M HDD

Мръсни думи, обезглавени полицаи и потоци от кръв – тази игра със сигурност няма да възхити баба ти, но на теб може да осигури доста вълнуващи преживявания. Героят Shadow Man е натоварен с мисията да пази душите на умрелите от хищния злодей Legion. Задачата му е да си проправя път сред тайнствените пещери и катакомби като събира всички души по пътя си. Колкото повече души събере, толкова по-силен става.

Най-впечатляващият аспект на играта е безупречната графика. Тя е толкова реалистична, че човек направо потъва в Света на мъртвите – в безкрайните коридори, из които се търкалят разлагащи се трупове и стенат измъчвани души. Тук-таме може де си види и някой човек с глава върху раменете, но бъди сигурен, че няма да я носи дълго.

Безспорно предимство е и богатият арсенал от оръжия, а тъй като героят ти е еднакво добър и с двете ръце, нищо не му пречи да стреля едновременно с два патлака. Удоволствието се допълва и от многобройните чудовища. Те се срещат навсякъде, нападат, бият се и след като бъдат убити, имат неприятния навик да възкръсват. За жалост, изкуственият им интелект леко куца, но играта и така си е достатъчно трудна. Нивата са толкова много, че и най-опитният геймър ще се поизмъчи, докато ги премине всичките.





System Shock 2



Издател ELECTRONIK ARTS
Производител IRRATIONAL GAMES

P200, 32M, 200M HDD

System Shock 2 е екшън-ролева игра със страшничък сюжет, разработена съвместно от *Looking Glass Studios* и *Irrational Games*. В нея е използван вариант на 3D енджина, познат ни от *Thief*, но текстурите са толкова реалистични и дизайнът на нивото е толкова завършен, че двете заглавия трудно могат да се сравнят.

В играта присъстват трайно доста ролеви елементи. Играчът има пет, които може да развива от нулево до 6-о ниво. В началото на играта ти се предоставя възможност да изградиш героя си като посочиш в кой „бранш" се подвизава той – Marines (специалисти по оръжията), Navy (техничари) и OSA (пси – специалисти). Тези първоначални настройки, разбира се, могат да бъдат променени коренно в хода на играта.

Освен мислене, в *System Shock 2* има и здрав бой. Поразличното с други подобни екшън-игри е фактът, че амунициите за някои оръжия за много къг и често на героя ти му се налага да влиза в ръкопашен бой. Това засилва напрежението и добавя необходимостта от тактическа мисъл при воденето на битките.

Нещо като заключение: *System Shock 2* притежава един от най-увличащите сингъл-плейър режими от игрите, излизали напоследък. И най-важното – дори появяващите се тук-там бъгове не могат да развалят впечатлението от това ново заглавие.





PC НОВИНИ

със сюжет от Втората Световна Война ще бъде разпространявана от фирмата HD Interactive.

До момента се говореше, че издатели ще й бъдат момчетата от Ubi Soft. Играта, която се развива в алтернативна вселена, ще изисква от играчите да променят историята й така, че нацистите да не спечелят войната.

THQ пуснаха Sinister: Unleashed

THQ обявиха, че са пуснали на пазара заглавието Sinister: Unleashed, интерактивен космически симулатор, разработен от GameFX Studio.

Целта на играта е да се спаси Вселената от злия Синистър, като по пътя ще трябва да се взривяват астероиди и да се събират кристали.

C&C – екшън?!

Westwood Studios съобщиха, че ще разширят серията игри Command & Conquer в 3D жанра с новото си заглавие Command & Conquer Renegade.

Играчът ще се превъплъти в ролята на Командо – човекът-армия от оригиналния C&C и вместо да командва войниците си отстрани, той ще бъде на бойното поле, в средата на бойните действия.

Нови патчове

Darkstone – Delphine Software пуснаха пач за играта си Darkstone. Той е версия 1.03 U.S. и коригира някои бъгове и добавя нови елементи в ролевата игра. Някои от тях са: ново ниво на трудност, chat box, поддържащ до 80 героя, функция за кикване в мултиплейър режим, способност да атакуваш най-близкия враг с втория си герой посредством клавиша "D", възможност да се прекъсват филмчетата, а в co-operative режима твой герой не може да бъде атакуван от друг играч.

High Heat Baseball – 3DO и Team.366 пуснаха втори патч за играта си High Heat Baseball. Версията му е 1.2 и основната му цел е да коригира бъг, свързан с поведението на питчърите.

Konami реализира печалба

Konami прогнозира по-голяма годишна печалба в сравнение с миналата година, което ще се дължи на сериозните продажби на спортни заглавия.

Компанията очакваше печалба в размер на 122 милиона долара от продажби на стойност 950 милиона за финансовата година, приключваща на 31 март 2000 година. Сега, обаче от Konami са още по-оптимистично настроени и прогнозата им се е

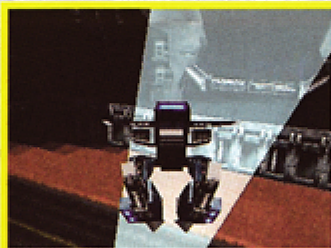
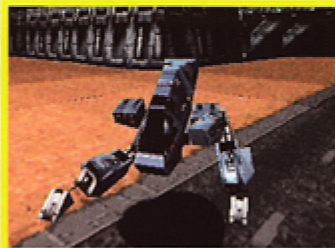
G-Police – Weapons of Justice

Издател PSYGNOSYS
Производител PSYGNOSYS

Полицай, който обикаля футуристичен град – такава роля преслага на геймъра *G-Police – Weapons of Justice*. Зрелищни експлозии, стремителни атаки и великолепни звукови ефекти са основните козове на това произведение. В интерес на истината те си бяха на ниво още в предишната версия, но в sequel-а създателите просто са надминали себе си. Де да бяха наблегнали със същото усърдие и върху сюжета, цена нямаше да имат! Вместо това обаче са предпочели да ни предложат абсолютно линейна поредица от 35 мисии, всяка от които трябва да се завърши преди да се пристъпи към следващата. За успешно справилите се е предвидено и тайно ниво.

Играта губи много от старомодната си графика, което не е чудно, като се има предвид че енджинът е правен преди две години.

Като предимства можем да посочим добрия изкуствен интелект на неприятелите и избора измежду различни возила. Патрулиращият полицай може да решава какво да кара – хеликоптер, бронирана кола Rhino или разни машини в стила на *Mechwarrior*. Каквото и да си избере обаче, го очакват големи перипетии и много път до финала.

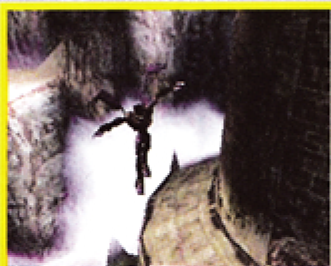
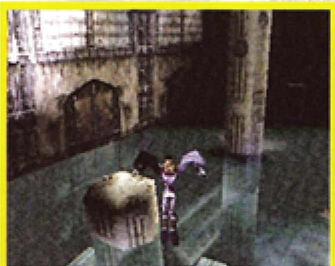
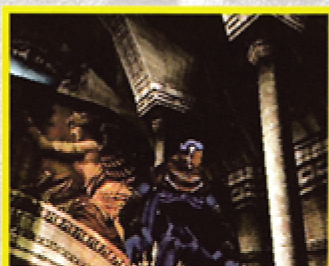

Legacy of Kain: Soul Reaver

Издател CRYSTAL DYNAMICS
Производител CRYSTAL DYNAMICS

Преди много години в *Blood Omen: Legacy of Kain* над света се възцари новият вампирски крал. Той така подхвана нещата, че човеците бяха на път да се превърне в изчезващ вид. Най-ненадейно обаче някои по-високопоставени вампири като Razel започнаха да еволюират в по-висши същества. Завистливият Kain не можа да се примири с това развитие, отряза крилата на Razel и го запрати в бездънен водовъртеж.

Новата игра започва с възкръсването на Razel, който след като се измъква от водовъртежа, се втурва да си отмъщава. Основните му врагове са вампирите от старинния клан на Носготите. Сребърни куршуми не са предвидени, затова ако искаш да се отървеш от тях, ще трябва да ги пробождаш, подпалваш или хвърляш във вода. Всички тези екперименти се съпровождат от забавни странични ефекти (само вампирските писъци стигат, за да му напият на човек душата), но за съжаление купонът свършва, щом се сдобиеш с магическата сабя. Сюжетът се развива линейно: съществува само един правилен път през нивата и отклоненията от него обикновено не водят до нищо добро.

Определен недостатък на играта са досадните пъзели, а най-безспорното й предимство е свързано с великолепната графика, която превръща *Legacy of Kain: Soul Reaver* в една от най-красивите игри, правени някога за *Playstation*.

НОВОТО NINTENDO

Най-накрая! *Nintendo* обявиха първите конкретни детайли относно новата си конзола. Проектът за сега носи работното заглавие *Project Dolphin*. Публикувайки в пресата тази информация, *Nintendo* хвърлиха ръкавица на своя вечен конкурент *Sony* и на конзолата *Playstation 2*. *Project Dolphin* ще използва последната DVD технология, доставена от *Matsushita*, заедно с *PowerPC* процесор от *IBM* и графичен чип, проектиран от фирмата *ArtX*.

Графика и мощ

Компютърният гигант *IBM* ще доставя основния процесор на конзолата. Той ще бъде вариант на собствения им *PowerPC* чип, който в момента се вгражда в системите на *Apple – Power Mac*. Очаква се да има работна честота от 400 MHz, което ще даде преднина на *Nintendo* в битката им с *Playstation 2* и нейния процесор, познат като *Emotion Engine*.

PowerPC, сърцето на *Project Dolphin* ще бъде комбинирано с графичен чип, проектиран от екс-*Silicon Graphics* дизайнера Wei Yen. Yen оглавява фирмата за проектиране на компоненти за компютърна графика *ArtX*, която преди време потвърди партньорството си с *Nintendo* при проектирането на новата им конзола. Предимството на факта, че *Nintendo* ще използва процесор, който има зад гърба си доста реализации и е свален буквално от рафтовете на магазините е, че фирмата съвсем скоро може да пристъпи към производство. *Sony* от своя страна разработва собствен чип, което осначава милиони йени и доста време, вложени в проекта.

Предимството на DVD

Както се и очакваше, *Nintendo* "заряза" традиционната си медиа – касетите и избра за новия си проект DVD технологията. *Matsushita* ще разработи и доставя както устройствата, така и дисковете за конзолата. *Nintendo* и *Matsushita* ще работят заедно и върху продукти, наречени "Digital Convergence", които ще включват игрова технология с нормално аудио и видео.

"Не" на пиратството

Matsushita, в съдружие с *Nintendo*, работят здраво върху създаването на ефективна защита срещу пиратите за новия DVD базиран софтуер. *Nintendo* винаги много са се притеснявали за пиратството на софтуер, което беше и основното "извинение" на фирмата при избора на касети като носител за досегашната им конзола *Nintendo 64*.

Пътят към магазините

Project Dolphin се очаква да излезе през Септември / Октомври 2000, само няколко месеца след официалното появяване на *Playstation 2*. Това ще предотврати трудната битка за пазари, която *Nintendo* води навремето, когато пусна *N64* повече от година след появата на конзолите от ново поколение на *Sony* и *Sega*.

качила на 188 милиона долара печалба от оборот 1128 милиона.

Binary затваря врати

Производителят на играта Star Trek: New Worlds, Binary Asylum, затвори врати поради финансови проблеми. Поради този факт играта, която трябваше да излезе през ноември, изобщо няма да се завършва.

SCi продава акции

SCi планира да продаде своя дял в компанията Stainless Software. SCi притежава правата за разпространение на следващите осем заглавия, които ще се разработят от Stainless през следващите шест години, и притежава 25.1 процента от фирмата. Както повечето от вас знаят, те са производители на оригиналния Carmageddon.

WizardWorks Outdoors

WizardWorks обяви, че възнамерява да издаде 18 ловно-риболовни заглавия под формата да поредица, наречена WizardWorks Outdoors. Серията ще започне с появата на Deer Hunter 3 в края на Октомври.

Voodoo3 с намалена цена

Цената на Voodoo3 2000 и Voodoo3 3000 беше намалена от 3Dfx. В Англия Voodoo3 2000 се продава за 79 лири, а Voodoo3 3000 – за 129 лири.

ИЗДАТЕЛ: TAKE 2 INTERACTIVE

Минимална конфигурация:
Pentium 166 MHz
16 MB RAM
10 MB свободно дисково пространство





От Втората Световна Война измина повече от половин век, но темата изглежда продължава да вълнува въображението на писатели, сценаристи, режисьори (Да си спомним само "Спасяването на редник Райън) и създателите на компютърни игри, разбира се, не остават по-назад. *Hidden and Dangerous* е последният хит на тази тема.

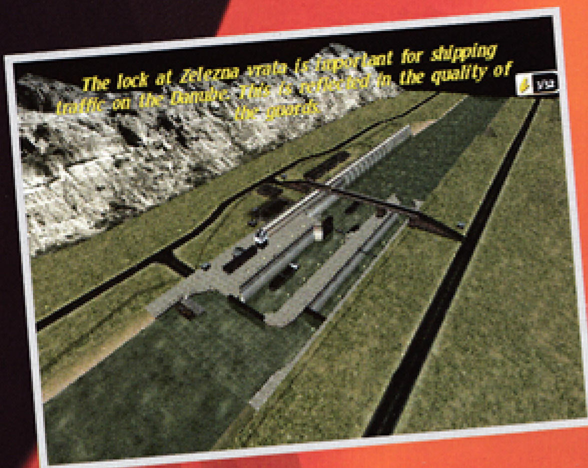
Какво е това?

Това е нещо средно между стратегия в реално време и екшън и може да се играе като от първо, така и от трето лице. На геймъра му е отредено да командва Специалните Въздушни Сили, сиреч да изпълнява заедно със своя отряд тайни мисии на вражеска територия. Със системата за управление се свиква за броени минути, менютата са повече от ясни и спокойно можеш да захвърлиш наръчника настрана ... поне на първо време, щото после положението става напечено.



Как се играе?

Първото нещо, което трябва да направиш преди да започнеш кампанията е да си избереш осем човека измежду 40-те, предоставени на твое разположение. С тези осмина юнаци трябва да изкараш цялата кампания, като внимаваш да не ти ги убият всичките, тъй като това ще значи край на играта. Следващата ти задача е да си подбереш екип за първата мисия. Това е още едно важно решение, тъй като от броя на хората, които взимаш със себе си зависи успеха на твоето благородно дело – ако са твърде много, на моменти ще си пречите, ако сте малко, няма да свършите работата. После предстои не по-малко важният избор на оръжие и едва тогава ти се дава описание на мисията. Докато инструктиращият те офицер ти говори, екранът пред теб показва всяко едно място с всичките му подробности и с акцент върху неприятелските позиции.



Ама то било трудно!

В началото създателите милостиво ти позволяват да си избереш една от шестте кампании, но направиш ли веднъж този избор, после трябва да изпълняваш поред всички мисии от кампанията. Общият им брой в играта е 23 и те варират от трудни до почти невъзможни, от спасителни акции до по-опасни задачи, свързани с откриване и разрушаване на вражеските обекти. Веднага ти става ясно, че си имаш работа не с обикновена пуцалка, а с тактическа игра, в която голата демонстрация на сила просто не е достатъчна.

Първоначалното ми впечатление беше, че играта е прекалено сложна, за да се справя с нея. После ми хрумна да приложа някои от описаните в наръчника тактики и резултатът не закъсня. Открих дори, че мога да се промъквам покрай неприятелите без нито един изстрел. Но дори и с наръчник играта не е лесна. Първо, защото никой не може да ти спести контрола върху няколко човека еднов-



ПРОИЗВОДИТЕЛ: ILLUSION SOFTWORKS

Препоръчителна конфигурация:
Pentium 266 MHz
32 MB RAM
160 MB свободно дисково пространство



каш притежават някакво шесто чувство, което им помага да те откриват.

Арсенал

За да доставят удоволствие на истинските маниаци, създателите на играта наред с всички други екстри са включили в своето произведение и целия арсенал от оръжия, използвани през втората световна – пистолети, базуки, противопехотни мини, гранати, танкове и противотанкови оръжия... едва ли някой ще се оплаче от този избор. Наред с всички други екстри създателите на играта ти дават възможност да се снабдяваш с оръжията на убитите войници и така да попълваш арсенала си. Нещо повече, ако пренебрегнеш тази опция, към края може да се изпиташ недостиг на оръжия.





ременно и второ, защото повечето ситуации изискват оригинални решения и е трудно отнапред да се каже кое ще проработи и кое – не. Добавете към това и изкуствения интелект на противниците и картинката става съвсем ясна. Вярно, че тези типове от близко разстояние незнайно защо стрелят лошо, но за сметка на това, когато се целят отдалече, са безпогрешни и ся-



Графиката

Графиката е едно от големите предимства на тази невероятна игра. И скоростта, и качеството и са чудесни. С напредването из мисиите тя става все по-реалистична и на моменти човек има чувството, че гледа филм. Особено прецизно са пресъздадени атмосферните условия и различните часове от денонощието. Бурите, гръмотевиците, мъглата, ослепителното слънце и нощният мрак са пълноправни герои в *Hidden and Dangerous* – понякога ти помагат, понякоге ти пречат.

Звукът

Звуковото оформление, меко казано, е впечатляващо. Шумът от машините и звуците на дивата природа са точно това, което човек очаква да чуе. Едно от най-невероятните преживявания е свързано с бученето на бомбардировачите, грохота от падащите бомби и есплозиите, които следват една след друга. Музиката, която те кара да се чувстваш като герой от някой филм, има навика да се включва точно в най-напрегнатите моменти, например малко преди да те атакуват. Виковете на неприятелите от сорта "Хер Томи" също дъпълват усещането за автентичност.

Заключение

И така, какво имаме пред себе си? Вълнуваща музика, страхотна графика и най-добрият геймплей, който човек може да си представи. Дребни бъгове могат и да подразнят някого, но езва ли представляват сериозна пречка за истинските ентусиасти. Някому 23-ти мисии могат да му се видят малко, но позволете ми да ви уверя, че всяка една от тях е способна да задържи човек пред компютъра в продължение на цяла една нощ, че и повече. Ще ви питам дали е малко, след като прекарате две седмици по виртуалните фронтове!



BATTLEZONE II

ACTIVISION

Още една игра, която потвърждава мнението ми, че не винаги продълженията са по-лоши от оригинала. Първото, което прави впечатление е страхотната графика. *Pandemic Studios* са подобрили значително оригиналния 3D енджин, добавяйки и доста новости. Подобрен е и изкуственият интелект на вражеските единици и те вече не са толкова лесна мишена. На разположение са шест свята, в които играчът дори ще има възможност да влиза в сгради, когато е пеша, но трябва да внимава с разхождащите се навън кръвожадни същества, готови да закусят с всичко, което се движи.





COLIN MCRAE RALLY 2

CODEMASTERS

Заглавието на тази игра, което е изписано над този текст все още не е конкретизирано от *Codemasters*, но това няма да ни попречи да й направим предварителен преглед. Първото, което се забелязва е, че графиката е подобрена, в резултат на което дълбочината на детайла е по-голяма, скоростта на движение – по-висока, а автомобилите – по-реалистични. Нов е и стилът на игра и техниките на шофиране и от *Codemasters* твърдят, че новото им заглавие ще отвори нова страница в историята на рали-симулаторите и се надяват чрез него да си върнат репутацията в жанра.

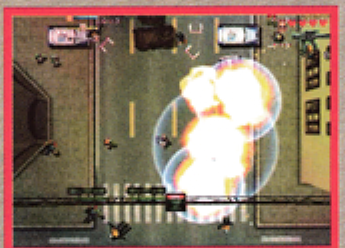


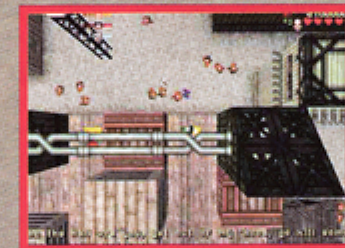


GRAND TREFT AUTO 2

TAKE 2 INT.

Предполагам, че няма уважаващ себе си геймър, който да не е играл *Grand Theft Auto*. В началото на ноември ще ни бъде предоставена възможността да поиграем и продължението й. Предварителният поглед показва, че нещата не са се променили кой знае колко. Геймплейът е значително по-бърз, наблюдават се известни подобрения в графиката, включващи светлинни ефекти и добре изглеждащи трупове (аргххх). Градът изглежда по-зает с бизнеса си, но основната концепция на играта се е запазила. Така че, бандюги, заредете се с един месец търпение и чакайте *GTA2*!





MORTYR

MIRAGE MEDIA

Mortyr е пуцалка от първо лице, чийто сюжет се развива в не много далечното бъдеще. Но не в нашата, а в някаква алтернативна вселена, в която Германия е спечелила Втората Световна Война.

Според *Mirage Media*, създателите на играта, немците изобретили машина на времето, която им помогнала да си доставят от бъдещето артефакт, с който спечелили войната.

Ти си Себастиан Мортир, инструктор от елитните войски, чиято основна задача е да се върне във времето на Втората Световна Война и да унищожи този артефакт.





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Sierra спонсорира каубои

Sierra Sports обяви, че възнамерява да създаде взаимоотношения с редица професионални ездачи на бикове, като ги спонсорира в състезанието Professional Bull Riders, Inc. 1999 Bud Cup Tour. Както знаете, фирмата навлезе в този интересен спорт чрез заглавието си Professional Bull Rider.

Наградите на ECTS 1999

Наградите „Игра на шоуто" са гласувани от група от 25 журналисти, измежду които и нашите приятели от Games Domain. Ето ги и наградените:

Най-добра игра за PC: Grand Prix 3, Hasbro Interactive.

Най-добра игра за Playstation: ISS Pro Evolution, Konami.

Най-добра игра за Dreamcast: Ready 2 Rumble, Midway. Най-добра игра за Nintendo: Donkey Kong 64, Nintendo. Най-добра мултиплейър игра: Rogue Spear, Red Storm. Най-добра игра на шоуто: ISS Pro Evolution, Konami.

Награда за маркетинг: GT Interactive for Driver. Най-добър английски издател: Eidos

FLOIGAN BROTHERS

SEGA

Floigan Brothers е едно от ключовите заглавия, разработвани в американските студия на *Sega*, и ще е едно от първите, които ще видят бял свят при злизането на Dreamcast на американския пазар.

В играта главни герои са двама братя – Moigal и Hoigal, които живеят в голямо сметище. За нещастие зли хора разбират, че под сметището има нефтено находище и се опитват всячески да прекарат горките братя.

Играта започваш в ролята на Hoigal – по-малкия но поумен брат, и с него ще трябва да манипулираш компютърно контролирания Moigal.



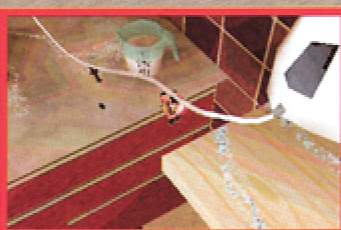


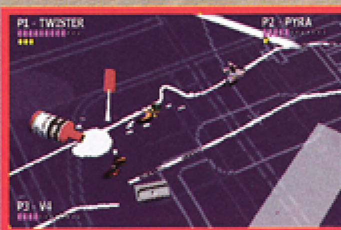
MICRO MACHINES 4

CODEMASTERS

Накратко: нова част на великите Micro Machines! Концепцията на новата игра не е „мръднала" много от предишните версии. Новост е факта, че играчките са заменени с едноинчови човечета, наречени Maniacs. Те са генетично проектирани да бъдат най-издръжливата и конкурентноспособна форма на живот и за да разбере кой от тях е най-успешен, техният създател ги изправя един срещу друг.

Най-голямата изненада е, че Codemasters вместо да използват нова 3D машина да пресъздадат двумерното състезание, те са решили да създадат напълно тримерна игра, което е похвално.





RAT ATTACK

MIND SCAPE



Помощ! Нападнати сме от плъхове! През 1957 НАСА изстреляла в космоса два плъха – Ушингтън и Джеферсън, които попаднали в плен на извънземни. Зелените човечета ги превърнали в свръх интелигентни създания. И сега те са се върнали да търсят отмъщение. С помощта на дупликатори, Ушингтън и Джефърсън умножават неимоверно плъховите популации по Света. И техните чада започват да рушат всичко наред. И тук на помощ идват Scratch Cats. След като си избереш една от котките, целта е ясна – убий колкото се може повече плъхове преди те да са разрушили всичко.



TUROK; RAGE WARS

ACCLAIM

След успеха на *Turok* и *Turok 2: Seeds of Evil*, беше ясно, че Acclaim ще добави ново заглавие към серията. За разлика от предишните заглавия, обаче, които бяха ориентирани към сингъл плейъра, *Turok: Rage Wars* ще бъде основно мултиплейър игра. Благодарение на допълнителните портове на N64, в играта могат да участват до четирима играчи.

Освен Deathmatch, ще има и co-operative, single и bot режим, в който могат да се играят Deathmatch нива срещу компютърно управлявани противници. Acclaim смятат да включат в *Rage Wars* доста познати ни герои. За сега са „потвърдили участието си" Turok и Adon.



И за край – играта ще включва 36 мултиплейър нива, 16 различни оръжия и голям набор от тайни, които могат да бъдат откривани.

НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Interactive.

Следващите награди са гласувани от 400 европейски магазини за игри:

PC издател на годината: Take 2 Interactive. Конзолен издател на годината:Sony. Най-добра конзола: Sony Playstation. Най-добър PC хардуер: Nvidia.

Нови заглавия на Blue Byte

Blue Byte обявиха няколко нови заглавия, които са в процес на разработка. Първата от тях е Battle Isle 4: Children of Haris – фентъзи стратегия, която се очаква да види бял свят през есента на 2000 година. През четвъртото тримесечие на 2000 година пък ще излезе Settlers IV. За тези от вас, които все още не за чули, ще добавя, че в края на месеца ще излезе add-on за Settlers III – Quest of the Amazons. За десерт, Blue Byte са ни приготвили изненада. Наскоро е сключена сделка между фирмата и Стивън Кинг за създаването играта Stephen Kings's F13, чиято история се върти около несъществуващия бутон на клавиатурата – F13. Според фирмата този бутон е смес от технология и ужас (типични Кинг, според мен). Играта ще излезе тази зима.

ROLLCAGE

Въведи следните кодове в главното меню. Ще чуеш звук като потвърждение.

КОД – Резултат
iamalazybastard – Debug Mode
warpspeedmrsulu – Hyper Speed mode
wreckedonspeed – Mega speed mode
reflections – Огледален mode
givemescorpio – Scorpio League
givemetuarus – Taurus League
jackimflying – Слаба гравитация
flymetothemoon – Средна гравитация
bringmebacktoearth – Нормална гравитация
trotters – Expert mode
bigandpink – Hard mode

THEME HOSPITAL

Въведи тези кодове на ФАКС-а и натисни голямия зелен бутон: 7287 – отиваш на нивото за стреляне на плъхове, след като минеш това ниво 24328 – позволяваш следните кодове по време на игра:

- Ctrl+C – Всички открития
- Shift+C - $10,000
- Shift+Q - Земетресение
- Shift+E - Опасност
- Ctrl+Y – Край на година
- Ctrl+M – Край на месец
- Ctrl+Shift+C – Дава ти всичко
- F11 – Губиш играта
- F12 – Печелиш играта

Пропускане на ниво:
На главния екран натисни "C" преди да започне нивото. Сега натисни върху дъската за преминаване към друго ниво.

DEEP SEA TROPHY FISHING

Въведи следното по време на игра:
ds10x – Кълве 10 пъти по-често
dscatchnow – Хващаш веднага
dsnobreak – линиите не се чупят
dsbluemarlin – Следващият улов ще е синя мерилин

DX-BALL 2

По време на игра въведи eureka. You'll hear a sound to confirm. Now press the following keys...

Right	Skip board
Left	Back one board
Down	Skip to last board in set
Up	Back to first board in set

HIDDEN AND DANGEROUS

Тези кодове работят само на оригиналната версия (без пачове).

В някое меню въведи iamcheater или iwillcheat. Може да се наложи да го въведеш 2 пъти. Ще чуеш звук като потвърждение след това въведи следните кодове по време на игра:

allitems Всички оръжия и муниции
debugdrawwire Широкоекранен
enemyf Преден поглед на врага
enemyb Заден поглед на врага
funnyhead Големи глави
gamedone Печелиш мисията
gamefail Губиш мисията
goodhealth Здраве
killthemall Убиваш всички врагове
laracroft Други униформи
nohits Безсмъртие
openalldoor Орваряш всички врати
resurrect Връщаш се като зомби след като умреш
showtheend Показва края



STAR TREK: STARFLEET COMMAND

4000 Точки за престиж

По време на игра на мисия направи алфа удар на десния щит, но не го унищожавай напълно. Ще ти трябват няколко опита, за да направиш това.

Ако го унищожиш напълно този код няма да работи. След това изстреляй фотон в предния ляв щит. След това натисни Ctrl+F4 и ще имате 4000 точки.

За да увеличиш престижа в campaign игрите отиди на космическия док и продай всичките 4 ракети. След това избери най бавния ракетен двигател и купи x4 на цената на един. След това x3 взимайки ти 1 престиж, след това x2 (намалява с още 1) и след това x1 (намалява с 1). Отиди отново на x4 и повтори, за толкова престиж колкото ти е необходим. Това няма да се отрази на престижа на кариерата за получаване на ранг, но ще ти позволи да си набавиш този толкова необходим ъпгрейд.

APOCALYPSE

Избор на ниво:
Паузирай играта задръж L1 и натисни Триъгълник, Горе, X, Долу. Ще чуеш изстрел от пушка. След това излез и се върни в основното меню. Ще имаш тази опция.

ПРОПУСКАНЕ НА ЧЕКПОЙНТ: Паузирай играта задръж L1 и натисни Триъгълник, Квадрат, O, X за да пропуснеш следващия чекпоинт. Ще чуеш изстрел от пушка

ВСИЧКИ ОРЪЖИЯ: Паузирай играта задръж L1 и натисни Квадрат, O, Горе, Долу, X, Квадрат. Ще чуеш изстрел от пушка. Върни се в играта и ще притежаваш всички оръжия

БЕЗКРАЙНО ЖИВОТИ
Паузирай играта задръж L1 и натисни Триъгълник, O, X, Квадрат.

НАПЪЛВАНЕ НА ЗДРАВЕТО: Паузирай играта задръж L1 и натисни Квадрат, X, Триъгълник, O.

БЕЗСМЪРТИЕ: Паузирай играта задръж L1 и натисни Долу, Горе, Ляво, Ляво, Триъгълник, Горе, Дясно, Долу.

ПРОДЪЛЖАВАНЕ ОТ СЪЩОТО МЯСТО: След като умреш възстанови играта след това паузирай, задръж L1 и натисни Квадрат, O, X.

ПОСТОЯННО ПАДАНЕ
Паузирай играта задръж L1 и натисни X, X, X, X, X, X. Ще чуеш изстрел от пушка. Ако започнеш да падаш спиране няма. Въведи кода отново за да се върнеш към нормално положение.

NCAA FOOTBALL 2000

Въведи следните кодове на екрана "Secret Codes".

BADCALL	Удряш за една точка
BIGSCREEN	Гледаш интро
BRICKWALL	Defense always tackles
CONTROVERSEY	Гледаш класирането
GIMMEDABALL	Винаги хващаш топката
ICBM	Дълги изстрели
INTHEGAME	Всички отбори на EA
LASERBEAMS	Всички отбори на Tiburon
MINDREADER	Игра на компютри
PIXGALORE	Винаги прихващаш
STADSGALORE	Всички стадиони в Exhibition mode
STAFFUP	Максимум точки
TIMEFLIES	Бързи светлинни ефекти
UNSTOPPABLE	Супер отбор
INSIDENOUTSIDE	1947 Army
FORTYSEVENONE	1957 Oklahoma
BRUTUS	1970 Ohio State
GAMEOFCENTURY	1971 Nebraska
SCHOONER	1971 Oklahoma
HEDGES	1976 Georgia
TOUCHTHEROCK	1981 Clemson
GOFOR2	1983 Nebraska
MIRACLE	1984 Boston College
BLOCKTHATKICK	1985 Alabama
LINEBACKERINT	1986 Penn State
FATIGUES	1986 Miami
MONSTERD	1987 Miami
HURTQB	1988 West Virginia
GREENGANG	1994 Oregon
ALMOSTNO.1	1994 Penn State
PUTINLARRY	1996 Florida
GETTHEQB	1996 FSU
TURNOVER	1997 Washington State
SPLITVOTE	1997 Michigan
SMOKEY	1997 Tennessee

TONY HAWK'S PRO SKATER

Още точки
По време на летеж задръж O и отпусни преди да се удариш в земята

Всички Тренировъчни нива:
Паузирай играта след това задръж L1 и натисни Квадрат, Горе, Ляво, Горе, O, Триъгълник. Излез от нивото, което играеш и отиди в менюто. Ще имаш всички тренировъчни нива

Големи глави:
Паузирай играта след това задръж L1 и натисни Ляво, Горе, X, Долу, Горе, X. Триъгълник. Излез от нивото, което играеш и стартирай нова игра за да си с голяма глава.

Ходове на рампата:
Tony Hawk – Натисни Ляво, Ляво, Квадрат докато си на рампата на улицата за да направиш 540 завъртане
Bob Burnquist – Натисни Ляво, Ляво, докато си на рампата на улицата за да направиш Fingerflip Airwalk

ИСТОРИЯ НА ИГРИТЕ: SEGA MASTER SYSTEM

След като произвежда доста заглавия за ранните домашни конзоли, *Sega* решава да започне разработката на собствена платформа. *Sega Master System (SMS)* излиза на пазара през 1986, малко след появата на *Nintendo Entertainment System (NES)*.

От техническа гледна точка *SMS* била по-добра от *NES*, с по-добра графика и по-качествен звук. Към нея вървели и доста интересни аксесоари като тримерни очила, но тези нейни качества не ѝ помогнали много, тъй като на пазара нямало много впечатляващи игри за нея.

Още при представянето на конзолата пред широката публика, *Sega* продала правата за разпространение на *SMS* на територията на Щатите на фирмата *Tonka*, надявайки се, че дистрибуторът на играчки ще реализира добри продажби. Техният маркетингов отдел не оправдал очакванията, като вместо да издаде потенциални хитове като *Cloud Master* и *Dynamite Dux*, на пазара се появили популярни в Европа заглавия. След излизането на *Genesis* през 1989, *Sega* си възвърнала правата върху *SMS* и издала няколко добри игри. Но твърде късно.

Най-голямата причина за провала на *Master System* била фирмата *Nintendo*. Конзолите на *Nintendo* притежавали 90% от пазара, докато *SMS* деляла останалите 10% с *INTV* и *Atari 7800*. *NES* била с едни гърди напред пред другите и поради политиката си относно трети производители на игри.

В Европа *SMS* постигнала по-добри резултати и станала достатъчно популярна, което довело до появата на *SMS II* (модернизиран, по-евтин вариант на конзолата) през 1990. Самата машина се продавала чак до 1995.

Технологията, заложена в *Master System* продължила съществуването си в *Game Gear*, което не било нищо повече от портативна версия на оригинала с някои подобрения. След появата на *Genesis Sega* пуснали на пазара *Power Base Converter* – приспособление, с чиято помощ било възможно да се играят игри за *SMS* върху новата конзола.

МАЛКИ ОБЯВИ

➲ **02/2922816** Продавам SEGA SATURN, нова с RUN и 18 диска – 200 000 лв.

➲ **0728/3922** Заменям SEGA MD2 за GAME BOY COLOR.

➲ **02/292 2816** Продавам дискове за SEGA SATURN по 10 и 15 лева.

➲ **046/39285** Продавам изгодно 41 броя SONY PLAYSTATION + ДИСКОВЕ.

➲ **(02)2922816** Продавам оригинален MEGA DRIVE с 1 касета и 2 джойстика, 60000 лв..



В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж на стр. 14). Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак). Плащането става в брой на адреса на редакцията - София, бул. „Инж. Иван Иванов“ 70, вх. Б, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон „Доверие“, София.

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....

Адрес: ....

Текст: ....

....

Безплатна (до 7 думи) ❐ Платена (над 7 думи) ❐

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).



Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, НИНА СТОЯНОВА *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ

ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

Адрес на редакцията:
София, бул. „Инж. Иван Иванов“ № 70, тел. 02/ 32 20 04,
E-mail: gamemania@multimedia.bg

В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

I корица	5 лв.(5000 лв.)	/кв. см
До главата	10 лв.(10 000 лв.)	/кв. см
16-а стр.	3 лв.(3000 лв.)	/кв. см
Вътр. стр.	2 лв.(2000 лв.)	/кв. см

ОТСТЪПКИ:

от 200÷500 (200÷500 х.) лв.	*2%*
от 500÷1000 (500÷1000 х.) лв.	*5%*
над 1000 (1 млн.) лв.	*10%*

Цените са без ДДС.

ОЧАКВАЙТЕ БРОЙ 3 НА БИБЛИОТЕКА
„ИГРОМАНИЯ" — APE ESCAPE

